

KARAKTERISTIK KARYA ILUSTRASI KOMUNITAS “PENA HITAM” MAKASSAR

PROCESS OF MAKING PAPER SCULPTURE BY COMMUNITY "STRAIGHT LINE" MAKASSAR

Ikrar, dibimbing oleh Moh. Thamrin Mappalahere dan Ali Ahmad Muhdy. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

ABSTRAK

Haeril, 2018. *Karakteristik Karya Ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar.* Skripsi. Dibimbing oleh Moh. Thamrin Mappalahere, dan Ali Ahmad Muhdy,; Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan tujuan untuk memperoleh data tentang apa karakteristik karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar, dan faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi. Deskriptif dengan rancangan analisis kualitatif, yaitu menggambarkan atau memaparkan secara langsung hasil penelitian yang diperoleh di lapangan apa adanya, sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar yang dibuat pada tahun 2015 sampai 2018 mengangkat tema tentang makhluk hidup, yang berupa manusia, hewan tumbuhan dan kebanyakan gambar-gambar tengkorak yang menampilkan karakteristik pribadi dengan ciri gambar yang dibuat selalu dominan hitam. Visualisasinya bergaya *ghotyc* dan gelap serta teknik penggambaran yang digunakan hampir semuanya sama dengan menggunakan teknik arsir *pointilisme*, *hatching* dan *crosshatching*. Faktor pendukung komunitas “Penahitam” Makassar yaitu, pentingnya internet, adanya motivasi dari diri sendiri dan dari luar serta adanya inspirasi terhadap ilustrator-ilustrator. Sedangkan faktor penghambat yaitu, timbulnya rasa malas, kurang lengkapnya *tools* atau alat, kurangnya apresiasi masyarakat terhadap ilustrasi, tidak adanya tempat tetap serta pada umumnya, relatif tidak menjadi kebutuhan *real* masyarakat dan khususnya pemerhati seni.

Kata Kunci: Karakteristik, karya, ilustrasi.

ABSTRACT

This research is a descriptive qualitative which aims to obtain data about the characteristics of the illustration work of the Makassar "Penahitam" community, and the supporting and inhibiting factors faced by the Makassar "Penahitam" community in the illustration work process. Descriptive with the design of qualitative analysis, which is describing or directly describing the research results obtained in the field as they are, in accordance with the research objectives. The techniques used in data collection are observation, interview, and documentation techniques. The results showed that the characteristics of the illustration work of the Makassar "Penahitam" community created in 2015 to 2018 raised the theme of living things, in the form of human beings, plant animals and

most skull images that displayed personal characteristics with the characteristics of the image being always dominant black. The visualization was ghotyc and dark style and the drawing techniques used were almost the same using pointilism, hatching and crosshatching shading techniques. The supporting factors of the Makassar "Penahitam" community are the importance of the internet, the motivation of oneself and from the outside and the inspiration for illustrators. While the inhibiting factors are, the emergence of feeling lazy, incomplete tools or tools, lack of appreciation of the community towards illustration, lack of a fixed place and in general, relatively not a real need of the community and especially art observers.

Keywords: *Characteristics, works, illustrations.*

A. PENDAHULUAN

Komunitas "Penahitam" ini adalah sebuah komunitas belajar menggambar, ruang belajar berjejaring bagi seniman muda Indonesia hingga mampu berkembang walaupun di luar *institusi* ataupun sekolah seni. Kelompok bermain dan belajar menggambar/*drawing* yang tentunya menggunakan berbagai alat menggambar seperti pensil, *ballpoint*, tinta cina, cat air, *mix media*, *gouache*, cat poster, cat akrilik, *tempera*, dan lain-lain. Siapapun yang tertarik tentunya boleh *join*/gabung di komunitas ini, mau itu akademisi atau *otodidak*. Tidak ada aliran gambar tertentu di dalamnya. Bahkan orang yang tidak bisa menggambarpun juga bisa bergabung karena selain berupa gambar, anggota "Penahitam" juga bisa menampilkan karya lain berupa foto maupun video, sehingga siapa saja bisa masuk menjadi anggota "Penahitam".

Selain sering mengadakan pameran dan juga belajar menggambar bersama, "Penahitam" juga sudah menerbitkan *Fanzine* setiap tahunnya, yang merupakan majalah dengan edisi terbatas yang berisi kumpulan-kumpulan hasil karya dari anggota "Penahitam" dan sudah didistribusikan di kota-kota yang ada di Indonesia bahkan juga ke luar Negeri seperti Malaysia, Singapura dan juga Australia.

Selain melalui majalah, "Penahitam" juga menuangkan hasil karyanya di dalam *T-shirt* yang dijual. Tujuan dari "Penahitam" sendiri adalah untuk membuka ruang berkomunikasi antara seniman ilustrator, desain grafis, musisi serta mendukung seniman muda untuk terus berkarya, berteman, berbagi dan juga bersenang-senang.

Khusus gambar ilustrasi, bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar belum maksimal (kurang populer kalangan mahasiswa) dan terbatasnya mahasiswa yang mempunyai bakat dan minat terhadap gambar ilustrasi serta kurangnya pengetahuan akan gambar ilustrasi, padahal nilai dan keunggulan gambar ilustrasi padat *esensi* dari pesan kritik yang disampaikan. Dalam kondisi lain diperparah lagi dengan adanya anggapan sebagian masyarakat yang menganggap bahwa gambar ilustrasi hanya seni penghias kolom koran yang tersisa.

Mencermati keadaan di atas diperlukan upaya dari semua pihak demi mengembangkan gambar ilustrasi khususnya di Sulawesi Selatan dengan melibatkan, ilustrator, kalangan akademik, masyarakat, komunitas-komunitas dan kritikus gambar ilustrasi. Penyelenggaraan pameran gambar ilustrasi diadakan sesering mungkin atau mengadakan kegiatan menggambar *bareng* sehingga merangsang kegairahan ilustrator untuk serius berkarya, yang pada sisi lain akan menunjukkan apresiasi seni terhadap seni gambar ilustrasi akan tercipta.

Mahasiswa seni rupa sebagai pihak yang berkompeten dalam hal ini diharapkan memposisikan dirinya apakah sebagai ilustrator, kritikus ilustrasi ataupun hanya sebagai pemerhati gambar ilustrasi sehingga substansi dari pengembangan seni gambar ilustrasi di Sulawesi Selatan pada khususnya dapat tercapai dengan baik.

Bertolak dari latar belakang di atas, maka penulis merasa tertarik dan menganggap penting

untuk mengadakan penelitian tentang karya-karya Komunitas “Penahitam” Makassar, khususnya seni ilustrasi yakni dengan judul penelitian Karakteristik Karya Ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar.

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Karakteristik Karya Ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar?
2. Faktor pendukung dan penghambat apa saja yang dihadapi Komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Karakteristik Karya Ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat apa saja yang dihadapi Komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi.

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pembanding bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam berkarya seni ilustrasi.
2. Memberikan informasi kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain dengan harapan dapat menjadikan acuan pengembangan seni ilustrasi.
3. Sebagai referensi dan bahan acuan bagi seniman khususnya ilustrator.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalaman ilmu pengetahuan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan berhubungan dengan pembelajaran Seni Rupa.

Pada bagian ini akan diuraikan beberapa hal yang berkenaan dengan telaan pustaka sebagai landasan teori dalam melaksanakan

penelitian. Adapun yang dimaksud sebagai berikut:

1. Menggambar Ilustrasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (Hasan Alwi, 2003: 329) menerangkan bahwa menggambar artinya membuat gambar yang dasarnya adalah gambar berarti tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan lain-lain) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas.

2. Pengertian Ilustrasi

Sejarah seni ilustrasi dimulai antara 2.100-1.800 SM saat karya seni ilustrasi pertama yang diketahui, dibuat di Mesir sebagai penjelas naskah yang ditulis pada papyrus (*papyrus*) dalam bentuk gulungan, Marta Thoma (1982: 2) dalam buku Salam (2017: 126). Subyek naskah tersebut meliputi hal keagamaan maupun keduniaan seperti *astronomi*, *magis*, cerita binatang.

Sebagai sebuah bidang seni rupa, seni ilustrasi telah melewati masa perjalanan yang cukup panjang. Dalam masa perjalanan tersebut, seni ilustrasi tidak dapat melepaskan diri dari berbagai hal yang terjadi dalam masyarakat yang secara langsung atau tidak langsung mewarnai perkembangan seni ilustrasi dalam hal gagasan, fungsi, dan teknologi.

Sifat seni ilustrasi yang mengombinasikan seni dengan desain menjadi seni ilustrasi dikategorikan sebagai karya seni pakai (*applied art*) yang bagi kaum *modernis-romantis* dipandang kala bergengsi dibandingkan dengan jenis seni murni (*fine art*). Bagi kaum *modernis-romantis*, seni yang sesungguhnya adalah seni yang diciptakan semata sebagai ekspresi personal yang berpijak pada suatu pandangan *filosofi*. Bukan karya seni yang mengabdikan untuk tujuan yang bersifat *pragmatis*. Akibatnya, seni ilustrasi yang secara terbuka diakui oleh penciptanya memiliki tujuan yang bersifat praktis, mendapatkan predikat “bukan karya seni dalam arti yang sesungguhnya.” Tujuan praktis yang dimaksud adalah mengomunikasikan suatu ide

atau subyek ke *audiensi* tertentu dalam rangka megenggang berbagai fungsi seni ilustrasi.

Secara *etimologis*, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin. *Illustrare* berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan bentuk-bentuk, diagram atau dengan yang lainnya, memberikan hiasan dengan gambar-gambar. Salam (1987-1988: 1)

Pengertian ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara *visual*. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan *narasi* yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan *artistik* semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya (Susanto 2011: 190).

Istilah ini telah pula banyak didefinisikan, dalam pengertiannya yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita; sebuah definisi yang dapat mencakup gambar-gambar di dinding pada gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar ilustrasi surat kabar yang terbit hari ini. (Salam 1987-1988: 1-2).

Sebuah definisi ilustrasi yang mempunyai pengertian yang lebih sempit, yang akan dijadikan titik tolak disini, diterapkan oleh Martha Thoma dalam buku Salam (1987-1988: 2) dengan mengatakan bahwa:

Lukisan dan ilustrasi berkembang secara jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusasteraan seperti Injil; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit

sedang ilustrasi dibuat untuk menghias naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa. Dari beberapa uraian tentang ilustrasi di atas maka dapat dikatakan bahwa ilustrasi adalah suatu tulisan, cerita, atau naskah dengan teknik gambar yang dibuat untuk membantu menerangkan atau memperjelas suatu peristiwa.

3. Fungsi Ilustrasi

Menurut Salam (2017: 15-17) menjelaskan beberapa uraian tentang fungsi yang dapat diemban oleh seni ilustrasi.

- a) Fungsi menjelaskan atau membuat terang ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak *naturalistik/realis* maupun yang berupa gambar *skematik/diagram*.
- b) Fungsi mendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan *edukatif* yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab.
- c) Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa *cergam* atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng, atau *roman* berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya.
- d) Fungsi mempromosikan atau *mempromogandakan* suatu ide, peristiwa, jasa, produk.
- e) Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun *humor* yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk animasi.
- f) Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan

atau tema diemban oleh ilustrasi *editorial*. Ilustrasi *editorial* yang biasanya dimuat pada media publikasi menggambarkan pandangan dari media publikasi tersebut berkenang dengan tema yang diangkat. Ilustrasi *editorial* tampil dalam bentuk.

- g) Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah. Ilustrasi untuk perangko mengemban juga berbagai fungsi lainnya sesuai dengan *citraan* yang ditampilkan seperti fungsi mempromosikan “fungsi memuliakan” seperti yang diuraikan pada butir 8 berikut ini.
- h) Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (dan mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berperan dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal. Ditampilkannya tokoh tersebut merupakan suatu bentuk penghormatan untuk memuliakan sang tokoh.
- i) Fungsi menyampaikan rasa *simpati* berkenan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa *empati* atas peristiwa duka yang menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai kartu ucapan.
- j) Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada berbagai seni ilustrasi perangko.

4. Jenis-jenis Ilustrasi

a. Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku adalah ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku. Adapun beberapa jenis ilustrasi antara lain:

1) Ilustrasi Buku Ilmiah (Non Fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah bermaksud untuk memberikan informasi yang jelas berdasarkan pendekatan ilmiah, ia dapat berupa ilustrasi yang *realistis* yang digarap dengan penuh kehati-hatian seperti misalnya gambar kerang laut, tumbuh-tumbuhan, fosil bagian-bagian mesin atau berupa diagram dari peredaran darah perjalanan sejarah cara kerja suatu sistem, dan sebagainya.

2) Ilustrasi Buku Kesusastaan (Fiksi)

Ilustrasi kesusastaan berhubungan dengan subyek yang bersifat *imajinatif* seperti puisi, cerpen atau novel. Ilustrasi untuk karya-karya kesusastaan bervariasi dari yang bersifat *realistik* ke yang *abstrak*. Bagaimanapun bentuknya, ia harus senantiasa sesuai dengan teks yang didampinginya. Karya-karya sastra yang *surrealistis* tentu pula harus didampingi oleh ilustrasi yang *surrealistis*.

3) Ilustrasi Buku Anak-anak

Kebutuhan akan ilustrasi pada buku-buku yang secara khusus ditulis untuk anak-anak, merangsang lahirnya jenis baru ilustrasi yaitu ilustrasi buku anak-anak. Ada banyak macam buku anak-anak yang memerlukan ilustrasi, buku-buku tersebut mungkin berupa buku-buku fiksi seperti dongeng binatang-binatang, dongeng nenek tukang sihir, atau buku-buku non fiksi seperti buku ilmu bumi, sejarah ilmu hayat dan

sebagainya. Menurut Salam (1987-1988: 25-27).

4) Ilustrasi Buku Komik

Komik berasal dari kata *comic* yang memiliki arti lucu atau *jenaka*. Komik merupakan karya seni yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak yang penyusunannya membentuk subuah jalinan cerita.
<https://www.senibudayaku.com>

b. Ilustrasi Editor

Ilustrasi *editorial* adalah ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan atau opini, biasanya dimuat disurat kabar atau majalah. Adapun jenis-jenis ilustrasi *editorial* sebagai berikut:

1) Ilustrasi Kolom (Artikel)

Ilustrasi yang menyertai suatu *essay* atau artikel sebagai pendamping dari suatu karangan yang bersifat pandangan terhadap suatu hal, maka ilustrasi kolom berfungsi untuk menjadikan pandangan dari artikel yang didampingi menjadi mudah dipahami dan menarik.

2) Karikatur

Kata karikatur berasal dari Italia *caricare* yang berarti memuat atau berisi, kata ini didefinisikan oleh Murray (Salam, 1987-1988: 29) sebagai penggambaran yang aneh dan menggelikan dari seseorang atau sesuatu hal dengan melebih-lebihkan ciri penampakannya yang paling menonjol.

3) Kartun

Kartun adalah setiap gambar yang dibuat untuk membuat orang tertawa yang mungkin ditampilkan sebagai komentar sosial atau politik hanya sekedar untuk menghibur. Menurut Salam (1987-1988: 29-30)

c. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan atau merujuk pada ilustrasi yang bertujuan mempromosikan suatu barang dan jasa dalam bentuk visual

(tulisan dan gambar) pada media cetak atau elektronik.

d. Ilustrasi Busana

Ilustrasi busana yaitu membuat ilustrasi *mode* (busana) untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang modelnya *trand*. Ilustrasi busana digambar dari model atau referensi foto yang umumnya diciptakan dengan maksud sebagai iklan dari toko busana.

e. Ilustrasi Animasi

Dalam proses animasi, animator menyiapkan ilustrasi pada lembaran *selluloid* transparan yang siap untuk *dishot* oleh juru foto.

f. Ilustrasi Televisi

Ilustrasi televisi merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk keperluan siaran televisi.

g. Ilustrasi Kalender, Kartu Ucapan Selamat, Perangko, Poster, dan Lain-lain.

Ilustrasi kalender, kartu ucapan selamat, perangko, poster, dan lain-lain, adalah diciptakan untuk memenuhi maksud dari benda-benda di mana ia ditampilkan. Menurut Salam (1987-1988: 32-34)

5. Dasar-dasar Menggambar Ilustrasi

Dharmawan (1984: 46-53), untuk dapat menghasilkan gambar ilustrasi yang baik perlu dikuasai keterampilan menggambar bentuk baik itu menggambar manusia, binatang, tumbuhan dan benda-benda karena unsur-unsur itulah yang paling sering menjadi topik cerita yang harus dibuatkan gambar ilustrasinya.

a. Menggambar Manusia

Unsur manusia adalah yang paling sering tampil dalam suatu gambar ilustrasi karena buku-buku cerita, majalah, buku pelajaran kebanyakan mengambil manusia sebagai tokoh sentralnya. Jadi kemampuan menggambar manusia adalah sangat penting dalam menggambar ilustrasi. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar manusia, antara lain :

1). Proporsi

Proporsi ialah perbandingan ukuran dari setiap bagian tubuh manusia, misalnya berapa

tinggi bagian kaki bila dibandingkan dengan bagian badan, berapa tinggi bagian kepala bila dibandingkan dengan tinggi tubuh keseluruhan dan sebagainya.

2). Sikap Tubuh

Gambar ilustrasi untuk suatu cerita biasanya menampilkan adegan yang paling menarik dari cerita itu adegan demikian tentunya tidak melibatkan manusia dalam sikap berdiri tegak melainkan sikap yang *luwes* dengan kesan gerak yang dapat mendukung terciptanya atau terungkapnya suatu kejadian.

Menurut Dharmawan (1984: 47-50).

b. Menggambar Binatang

Dalam menggambar ilustrasi binatang tidak berbeda jauh dengan menggambar ilustrasi manusia, yaitu harus menguasai proporsi dan anatominya. Jenis dan bentuk binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang darat, udara dan laut.

c. Menggambar Tumbuh-tumbuhan

Dalam buku Dharmawan (1984: 52-53)

Latihan menggambar pohon dan tumbuh-tumbuhan lainnya bisa dilakukan dengan memperhatikan dan mencoba menggambarkan pohon dan tumbuhan yang berada di sekeliling kita misalnya di halaman rumah, di kebun dan sebagainya. Dalam buku Dharmawan (1984: 52-53)

6. Macam-macam Alat dan Media Menggambar Ilustrasi

a. Alat Gambar

Alat yang dapat digunakan untuk menggambar sangatlah banyak. Semua yang dapat digunakan untuk menulis juga dapat digunakan untuk menggambar. Ada beberapa alat *konvensional* yang dapat digunakan untuk menggambar antara lain sebagai berikut:

- 1) Pensil gambar dapat dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu pensil biasa, pensil mekanik, pensil gambar, pensil *dermatograf*, pensil konte dan pensil cat air.
- 2) Spidol untuk menggambar secara umum dibagi menjadi dua kelompok, yaitu

spidol berujung runcing atau tajam dengan berbagai ukuran dan spidol berujung lebar atau pipih dengan berbagai ukuran.

- 3) *Rapido* adalah alat gambar kertas *kalkir* dengan *presisi* (ketetapan) tinggi, namun juga dapat digunakan pada permukaan kertas biasa.
- 4) Pena adalah alat gambar dengan efek *visual* tertentu, seperti efek tebal tipis. Pena sering dipakai untuk menggambar kaligrafi.
- 5) *Ballpoint* adalah alat tulis yang juga dapat dipakai untuk menggambar.
- 6) Pensil warna adalah salah satu jenis pewarna yang langsung dapat dipakai pada bidang gambar kertas.
- 7) Cat air (*Water Colour*) merupakan jenis pewarna dengan campuran air. Karakter gambar cat air adalah memiliki hasil goresan warna transparan.
- 8) Cat minyak (*Oil Colour*) merupakan jenis pewarna dengan campuran minyak. Karakter gambar cat minyak adalah tebal atau pekat.
- 9) Cat poster (*Poster Colour*) merupakan salah satu pewarna dengan campuran air. Karakter gambar poster adalah blok (merata) pada bidang gambar.
- 10) Cat akrilik (*Acrylic*) merupakan jenis pewarna dengan campuran air yang memiliki tingkat kecemerlangan tinggi.
- 11) Cat semprot adalah jenis pewarna yang disemprotkan pada gambar (teknik *airbrush*) yang memerlukan pengalaman dan ketelitian yang tinggi dalam pengerjaannya.
- 12) Pastel (*Oil Pastel*) adalah pewarna yang digosokkan pada bidang gambar dengan tekanan tertentu.
- 13) Pastel lunak (*Soft Pastel*) merupakan salah satu pewarna yang penerapannya dilakukan dengan membusamkan serbuk pastel yang dikerik terlebih dahulu di atas bidang gambar.

- 14) Komputer, dengan kemajuan teknologi informatika, kini menggambar dan mewarnai gambar juga dapat dilakukan menggunakan komputer, dengan hasil yang dapat dicetak menggunakan printer.

b. Media Gambar

Media gambar sangat beragam. Bahkan sebenarnya menggambar dapat dilakukan pada bahan apa saja dengan permukaan yang datar. Namun media gambar yang lazim digunakan yaitu kertas, *kalkir*, plastik, kain, kanvas, kayu lapis, maupun bahan *sintesis*. Masing-masing media memiliki karakteristik dan kelebihan masing-masing tergantung kebutuhan menggambar. Bagi pemula sebaiknya memilih media kertas terlebih dahulu, karena selain biaya ringan juga mudah banyak di jual di toko. Ada beberapa jenis kertas yang sering digunakan, yaitu kertas HVS dengan berbagai ukuran, kertas gambar, atau jenis kertas lain seperti karton, manila, dll. <https://www.senibudaya.com>

7. Teknik-teknik Menggambar Ilustrasi

Teknik menggambar adalah sebuah cara untuk mempermudah dalam proses menciptakan sebuah gambar, sehingga dengan adanya teknik tersebut pekerjaan seseorang untuk menggambar akan sangat membantu dan akan lebih cepat selesai.

a. Teknik Menggambar *Linier*

Teknik menggambar *linier* adalah suatu macam metode atau cara menggambar obyek mata gambar dengan menggunakan media garis sebagai unsur paling utama yang sangat menentukan, meskipun itu garis lurus maupun lengkung.

b. Teknik Menggambar Blok

Teknik gambar blok adalah suatu teknik atau cara menggambar untuk menciptakan sebuah gambar dengan cara menutup seluruh obyek gambar dengan satu warna, sehingga terlihat wujud globalnya atau disebut dengan *siluet*.

c. Teknik Menggambar Arsir

Teknik arsir adalah suatu metode, cara atau teknik menggambar dengan pensil atau pena untuk membentuk suatu obyek dengan menggunakan garis-garis sebagai media untuk menciptakan gelap terang pada obyek gambar hingga terlihat seperti 3d baik itu garis sejajar maupun menyilang.

d. Teknik Menggambar Dusel

Teknik gambar dusel adalah suatu cara atau metode menggambar bentuk suatu obyek dengan menggunakan pensil untuk menggambar dengan cara digoreskan dalam posisi miring atau biasa juga digosok pakai tisu untuk menentukan gelap terang pada obyek gambar.

e. Teknik Menggambar *Pointilisme*

Teknik gambar *pointilisme* adalah teknik atau cara menggambar dengan titik-titik untuk menentukan gelap terangnya pada obyek.

f. Teknik Menggambar *Aquarel*

Teknik gambar *aquarel* adalah suatu macam cara menggambar bentuk atau metode yang mengenakan media cat air dengan teknik sapuan warna yang tipis sehingga bisa kelihatan seperti transparan ataupun tembus pandang.

g. Teknik Menggambar Plakat

Teknik menggambar plakat adalah kebalikan dari teknik menggambar *aquarel* yaitu suatu cara atau metode dalam menggambar dengan sapuan warna yang tebal untuk menciptakan hasil yang pekat dan menutup dengan memakai bahan, cat poster atau juga bisa menggunakan cat air. <https://pastiguna.com/macam-macam-teknik-menggambar-bentuk/>

8. Pengertian Karakteristik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa karakteristik adalah ciri-ciri khusus dari sesuatu yang membedakannya dengan sesuatu yang lainnya (Poerwadarminta, 1984: 902). Berarti karakteristik adalah segala hal yang menjadi pembeda atau yang memberi kesan khusus bagi sesuatu terhadap sesuatu yang lainnya.

9. Pengertian Komunitas

Defenisi komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa *organisme* yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, referensi, kebutuhan, resiko, kegemaran dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti “kesamaan”, kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti “sama publik dibagi oleh semua atau banyak”.

Menurut Crow dan Allan, Komunitas dapat dibagi menjadi 3 komponen:

a. Berdasarkan Lokasi atau Tempat

Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat di mana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis. Dan saling mengenal satu sama lain sehingga tercipta interaksi dan memberikan kontribusi bagi lingkungannya.

b. Berdasarkan Minat

Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, hobi maupun berdasarkan kelainan *seksual*. Komunitas berdasarkan minat memiliki jumlah terbesar karena melingkupi berbagai aspek, contoh komunitas pecinta animasi, seperti menggambar, mengoleksi *action figure* maupun film.

c. Berdasarkan Komuni

Komuni dapat berarti ide dasar yang dapat mendukung komuni itu sendiri.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas>

10. Sekilas Tentang Komunitas “Penahitam” Makassar

“Penahitam” Makassar adalah *chapter* atau bagian dari “Penahitam” Malang yang terbentuk pada awal tahun 2015 setelah acara “Penahitam” *art and music camp fest* 2015 pada 24-25 Januari 2015 di Paralayang Gunung Banyak Batu, yang dihadiri oleh aws.one, adi gunawan, Edwin Aldrin, fcrza, rimamakkarama, ultraviviolet, wancruut atau biasa dipanggil wana.

Terbukanya *open submission* untuk di luar kota lainnya membuat teman-teman dari Makassar ingin membangun *chapter* “Penahitam” Makassar. Setelah kembali ke Makassar mereka mengadakan pertemuan yang dihadiri oleh beberapa orang yaitu Aws.one, Reza, Adi Gunawan, Arkhan, Dormant, Upi, Nirwana, dan lainnya sehingga terbentuklah komunitas “Penahitam” Makassar serta membuat sebuah grup “Penahitam” Makassar di sosial media (*Line*).

Langkah awal komunitas “Penahitam” Makassar mulai melakukan *ghatering* atau menggambar bareng di Taman Macan secara *intens* atau mengadakan pertemuan beberapa kali dalam 1 bulan. Kemudian mengadakan pameran *kolektif* dengan tema *End Year Exhibition*, yang digagas bersama perpustakaan dan ruang kreatif yaitu Katakerja. Dengan mencoba mengkolaborasikan seni rupa, sastra dan musik dalam satu *event* pameran bersama, dengan melakukan *workshop*, *sketch jamming* dan *live painting*, *black market*, *food* dan *games*.

Melakukan mural bareng di beberapa titik di kota Makassar, *sharing skill* anatomi dengan Benangbaja, melakukan pameran dan buka lapak di Pasar Sabtu di Taman Indosat Makassar, mengikuti *art trade* atau tukaran karya antar *chapter* “Penahitam”, ikut pameran dalam Makassar *Biennale* 2015 dengan membuat instalasi, ikut berpartisipasi pameran dalam acara (Instalasi Otak Kiri) “Suara dari tembok kota” yang diadakan oleh BEM KEMA FISIP UNHAS pada tahun 2016 serta banyak lagi kegiatan lainnya.

Selain dari menggambar bareng dan pameran, komunitas “penahitam” Makassar juga pernah di *interview* oleh Iradio 96.0 FM Makassar seputar “Penahitam” dan rencana proyek kedepannya. komunitas “Penahitam” Makassar pun akan menerbitkan sebuah kitab yang berisi karya seni atau biasa disebut *zine indie* yang diberi nama DAS (*Dead Arts Society*), dan mengajak para artis lokal sulawesi untuk berkolaborasi.

Pengumpulan data penelitian yang luas serta mendalam akan dilakukan melalui:

1. Teknik observasi yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung (*direct observation*) terhadap komunitas “Penahitam” Makassar. Dalam pengamatan tersebut penulis menggunakan beberapa catatan-catatan yang merupakan hal-hal yang diobservasi.
2. Teknik wawancara yakni penulis mengadakan tanya-jawab secara langsung dengan semua responden terutama hal-hal yang tidak sempat ditemukan pada saat pengamatan berlangsung atau hal-hal yang menurut penulis masih dianggap membutuhkan penjelasan dalam pengamatan tersebut.
3. Dokumen ini dimaksudkan untuk memberi kejelasan tentang tahap persiapan. Dengan menampilkan foto-foto tersebut akan memberikan dukungan dari berbagai data yang berhasil dikumpulkan dari responden dan informan.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Sugiono (2017: 333-334) mengungkapkan dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (*triangulasi*), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan *sintesa*, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Menurut Sugiono (2017: 338)

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Menurut Sugiono (2017: 341)

3. Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang *kredibel*. Menurut Sugiono (2017: 345)

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini dikumpulkan melalui penelitian pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian pustaka diarahkan untuk mengumpulkan data tentang pengertian ilustrasi serta pengetahuan yang berhubungan dengan nilai estetika serta kepribadian dalam berkarya guna membahas sebuah studi tentang ilustrasi. Sumber pustaka yang berupa buku yang membahas mengenai ilustrasi untuk melengkapi data dari penelitian pustaka dilaksanakan observasi serta wawancara dengan anggota komunitas “Penahitam” Makassar yakni melakukan pengamatan dan analisis yang mendalam terhadap karya-karyanya guna lebih melengkapi data dalam penelitian, maka dilakukan pendokumentasian karya yang menjadi bahan kajian. Pengambilan sampel penelitian, mengambil karya yang dimulai pada tahun 2015-2018 untuk mengetahui karakteristik karya komunitas “Penahitam” Makassar serta nilai yang terkandung pada karya-karyanya dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat apa saja yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi.

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa tempat dalam kota Makassar yaitu lokasi pertama di Cafe Adapada Kedai yang beralamat di jalan

Sultan Alauddin No. 98, kota Makassar. Lokasi yang kedua adalah di kontrakan ilustrator yang beralamat di jalan Daeng Tata, dan lokasi yang ketiga di cafe Vaan Space yang beralamat di jalan Talasalapang, ruko BPH plaza no. 6, kota Makassar. Berikut ini akan diuraikan karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar pada tahun 2015-2018.

1. Data tentang karya komunitas “Penahitam” Makassar pada tahun 2015-2018.

a. Karya ilustrasi tahun 2015

Karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar pada tahun 2015 yang menganut ilustrasi tentang simbolik, gelap, penuh imajinasi, disertai khayalan berupa cerita dongeng. Penggambaran yang bersifat tentang roda kehidupan, adanya wabah penyakit yang dapat meresahkan kehidupan manusia, termasuk tema tentang wabah penyakit flu burung (H5N1) pada gambar 16.

b. Karya ilustrasi tahun 2016

Tetap mempertahankan identik dengan warna hitam, tema yang diangkat yakni berupa gambar tengkorak, tulang-belulang, hewan dan tumbuhan, serta termotivasinya akan sebuah film hingga melahirkan atau menggambar tokoh-tokoh (karakter) tersebut.

c. Karya ilustrasi tahun 2017

Pada tahun 2017, terlihat adanya perkembangan antara tahun sebelumnya, yang adanya goresan atau arsiran yang matang. Teknik goresan atau arsiran mulai tampak rapi dari tahun sebelumnya yang terlihat dari gambar 23.

d. Karya ilustrasi tahun 2018

Pada tahun 2018, dengan adanya banyak konsep atau ide-ide serta aliran-aliran yaitu *surrealis*. Karena banyaknya melihat referensi-referensi dari ilustrator-ilustrator dari dalam negeri maupun dari luar negeri, sehingga dapat mengembangkan setiap *skill* masing-masing, dibandingkan gambar ilustrasi yang pada tahun 2015 dan sekarang terlihat jelas dengan arsiran yang lebih rapi serta tetap mempertahankan simbolik gelap.

Agar dapat mengetahui karakteristik karya ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar maka dipaparkan dalam berbagai hal seperti tema, penggambaran, dan proses penciptaan :

1). Tema

Tema yang sering diangkat komunitas “Penahitam” Makassar dalam setiap karyanya yakni tentang makhluk hidup, yang berupa manusia, hewan, tumbuhan serta kebanyakan gambar-gambar tengkorak. Visualisasinya bergaya *gothic* dan gelap, simbolisme yang artistik seperti yang biasa ditemukan di kaos band metal tapi komunitas ini lebih dari itu. Karena komunitas ini berisi individu-individu yang memiliki kesukaan yang sama di bidang menggambar dan menggunakan warna hitam dalam menggambar. “Menurut mereka, warna hitam adalah *negasi*, kumpulan dari semua warna dalam takaran yang sama jika dicampur akan menghasilkan warna hitam. Warna hitam itu juga yang ternyata jadi representasi mereka, dengan warna apapun, dari manapun saat berkumpul yang mewakili pasti warna hitam”.

2). Teknik Penggambaran

Pada proses penciptaan sebuah karya ilustrasi, komunitas “Penahitam” Makassar menggunakan media yang lazim digunakan, yang tentunya menggunakan berbagai alat menggambar seperti pensil, *ballpoint*, spidol, *drawing pen*, tinta cina dan bahkan desain pada media elektronik seperti laptop dengan pelengkap seperti *wacom* (alat gambar yang berupa *pad*), Ipad, bahkan *handphone*. Ada beberapa teknik arsiran dalam menggambar ilustrasi yang digunakan yaitu, teknik *pointilism* (titik), teknik blok, teknik arsir *hatching* atau garis sejajar yang berurutan, teknik arsir *crosshatching* yaitu hampir mirip dengan *hatching* yang perbedaannya terdapat pada garis menyilang dan sering digunakan untuk membuat bayangan. Komunitas ini sering menggunakan bahan yaitu kertas gambar, hvs, serta biasanya menggambar kerangka ilustrasi terlebih dahulu lalu *menscan* gambar tersebut dan dilanjutkan di media elektronik seperti laptop kemudian hasilnya di *print*

3). Proses Penciptaan

Dalam mendapatkan ide pada proses terciptanya sebuah ilustrasi, pemilihan dan penyajian yang berdasar pada tema adalah sebuah proses, bilamana karya ilustrasi yang diangkat langsung mengarah pada tujuan sesuai dengan karakter yang diinginkan sang ilustrator. Menggambar dengan mengatur komposisi pada media kertas gambar sampai dengan penggambaran, yang simbolisme gelap, dan tidak terlihat kesan yang humor seperti yang terdapat diilustrasi kartun. Komunitas ini sering menggunakan bahan yaitu kertas gambar, hvs, serta biasanya menggambar kerangka ilustrasi terlebih dahulu lalu *menscan* gambar tersebut dan dilanjutkan di media elektronik seperti laptop kemudian hasilnya di *print*.

2. Data tentang faktor pendukung dan faktor penghambat apa saja yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi.

a. Faktor pendukung yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi yakni:

- 1) Internet, dapat digunakan sebagai penyampaian informasi, memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan, membantu sebagai sarana komunikasi berinteraksi melalui media sosial yang bisa mendapatkan informasi-informasi yang dapat bermanfaat antara anggota komunitas. Internet juga memudahkan mendapat referensi beserta tutorialnya seperti jenis-jenis arsiran, pewarnaan, komposisi dan segala macamnya dari ilustrator-ilustrator baik dari dalam negeri maupun luar negeri serta dapat memosting hasil karya yang telah dibuat, sehingga dapat mengenalkan atau mempromosikan hasil karya para anggota di komunitas.
- 2) Terinspirasi terhadap ilustrator-ilustrator, hingga membuat terpacunya semangat untuk menggambar ilustrasi. Semua orang pasti beraktivitas secara

maksimal ketika mereka terinspirasi yang membuat orang menjadi semangat dalam mengerjakan hal yang ia lakukan secara tepat dan baik.

- 3) Motivasi, hal ini terbagi menjadi dua yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal muncul dari diri sendiri, dari perasaan dan pikiran diri sendiri untuk selalu menggambar atau berkarya ilustrasi tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi eksternal yaitu motivasi dari luar atau mendapatkan rangsangan dari luar, serta alasan-alasan yang banyak membuat semangat dalam menggambar yaitu disaat lagi ngumpul, dan seringnya ngumpul menjadi semangat dalam menggambar ilustrasi, apalagi disaat menggambar bareng atau di waktu *ghatering*.
 - 4) Lagi *hits*, atau biasa disebut yang marak sekarang dikerjakan anak muda, baik itu karena ingin tampil, ingin terlihat gaul, betul-betul ingin belajar serta ingin mengembangkan *skill* mereka pada bidangnya yang sepaham dengan tujuan mereka.
 - 5) Masih adanya orang-orang dan teman-teman sekitar yang masih aktif menggambar ilustrasi, karena seni dari dulu tidak ada habisnya dan selalu ada dalam diri orang-orang yang suka akan gambar ilustrasi.
 - 6) Faktor pendukung yang lainnya yaitu seringnya diadakan pameran-pameran, *workshop*, dan *ghatering* atau menggambar bersama, sehingga munculnya motivasi dan semangat dalam menggambar ilustrasi.
- b. Faktor penghambat yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi yakni:
- 1) Adanya rasa malas
 - 2) Masih kurangnya pilihan *tools* atau alat yang lengkap di kawasan makassar dan kadang terbatasnya alat atau susah dicari.

- 3) Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap karya ilustrasi, baik dalam hal membeli karya. Sehingga kurangnya biaya untuk membeli alat untuk menggambar ilustrasi.
- 4) Terlalu banyaknya referensi atau pilihan, banyak berpikir, dan selalu ingin menggambar segala sesuatu hingga akhirnya tidak ada yang *terelesasikan*.
- 5) Tidak adanya sekretariat atau tempat yang tetap
- 6) Adanya pengaruh sosial media
- 7) Tidak adanya sistem *leader* (pemimpin) di dalam komunitas “Penahitam” Makassar
- 8) Relatif tidak menjadi kebutuhan *real* masyarakat pada umumnya dan khususnya pemerhati seni?

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan data yang telah disajikan, maka berikut ini disajikan pembahasan dari data tersebut, sebagai berikut :

1. Pembahasan tentang karakteristik karya komunitas “Penahitam” Makassar pada tahun 2015-2018.

a. Tema

Pemilihan tema merupakan sebuah visualisasi ide atau buah pikiran yang menjadikan sebuah gambar ilustrasi. Ide juga serta merta mempengaruhi teknik, ukuran dan hal-hal yang merupakan pendukung karya ilustrasi. Namun selayaknya semua itu haruslah merupakan suatu pengolahan yang menyatu dalam takaran harmonis yang pas. Sebagai ilustrator dituntut untuk mengembangkan daya nalar, kepekaan untuk menangkap rangsangan yang bisa saja berupa ide, imajinasi, bisa berupa dialog, berita, kejadian dan sebagainya akan muncul ungkapan atau hal-hal yang mengacaukan serta melecehkan logika. Penyajian sebuah tema yang dituangkan pada sebuah ilustrasi harus memiliki bobot baik dari segi teknik

penggarapan maupun pesan yang disampaikan.

Dalam menggambar ilustrasi, tema yang biasa diangkat lebih menjurus ke ide-ide liar ilustrator, kritik sosial yang terjadi di masyarakat. Penyajian tema-tema yang dengan kritik dan pesan dalam bentuk simbolik yang digarap komunitas “Penahitam” Makassar menambah pengalaman di bidang penggarapan, teknik serta pemilihan baha atau media menjadi karya-karya yang inovatif.

b. Teknik Penggambaran

Dari segi teknik penggambaran komunitas “Penahitam” Makassar dalam karya-karyanya dengan menggabungkan beberapa referensi dengan ide-ide. Teknik yang digunakan cukup bervariasi yakni teknik arsir, maupun *pointilisme* (titik) yang tergabung dengan titik lainnya hingga menghasilkan sebuah gambar ilustrasi serta teknik yang didapatkan melalui, seringkali melihat karya-karya pameran para ilustrator dan terbuka lebarnya informasi ilustrator-ilustrator dalam negeri maupun luar negeri dengan kecanggihan masa modern sekarang yaitu melalui internet, baik dari segi penempatan komposisi, penggarapan, teknik, serta pemilihan tema yang akan dibuat merupakan pelajaran yang sangat kaya dan inovasi serta dengan kreativitas dalam mengolah bentuk ilustrasi.

Pada penggarapan bentuk ilustrasi melalui penggunaan *tools* berupa komputer/laptop, tab (ipad), serta *handphone* yang diawali dengan *sketch* manual dan kemudian dilanjutkan ke *tools* yang lainnya sehingga menghasilkan karya yang lebih rapi. Pada mulanya ilustrator mengetahui ilustrasi dari berbagai ciri dan teknik serta goresan yang dijiplak guna mengetahui ilustrasi dari berbagai ciri dan teknik serta goresan yang dipijak guna

mengetahui bagaimana cara menggambar ilustrasi dengan baik. Penyajian yang sangat sederhana lebih mementingkan obyek seadanya dan langsung mengarah ke *vocal point*.

Dari segi teknik didapatkan, ilustrator sering mengkaji dan mengamati karya-karya ilustrator-ilustrator dari dalam negeri maupun luar negeri baik dari segi penempatan komposisi, penggarapan, teknik, serta pemilihan tema yang akan dibuat merupakan pelajaran yang sangat kaya dengan inovasi serta dengan kreativitas dalam mengolah bentuk ilustrasi.

Pada penggarapan bentuk ilustrasi, menggunakan alat berupa menggambar seperti pensil, *ballpoint*, spidol, *drawing pen*, tinta cina dan bahkan desain pada media elektronik seperti laptop dengan pelengkap seperti *wacom* (alat gambar yang berupa *pad*), Ipad, dan *handphone*.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap karya-karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar yang dibuat pada tahun 2015 sampai dengan 2018, menyajikan tema yang beragam dan semuanya dengan kehati-hatian dengan teknik yang digunakan dalam menggambar ilustrasi, serta nampak usaha keras dengan karya-karya yang menantang.

Proses penggarapan karya ilustrasi komunitas “Penahitam” Makassar banyak diperoleh melalui belajar dan mengamati karya-karya ilustrator dari dalam negeri maupun dari luar negeri, terutama dalam hal tema dan teknik menggambar. Sedangkan penuaan ide dan kreativitas seiring dalam perkembangan teknik penyajian serta pengolahan bentuk dan karakter menjadi karya ilustrasinya semakin berbobot baik dari segi goresan, komposisi, gelap terang. Pengaturan irama kaidah estetika dalam penyajian, kebebasan berekspresi dalam mengolah

gaya dan bentuk yang berbeda dengan yang lain karena teknik yang digunakan cukup rumit dan susah.

2. Pembahasan tentang faktor pendukung dan penghambat apa saja yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi. Dapat dilihat dari aspek pendukung yaitu, adanya internet yang dapat digunakan dapat memudahkan mendapatkan referensi beserta tutorialnya, terinspirasi pada ilustrator-ilustrator baik dalam negeri maupun luar negeri, motivasi dari dalam diri sendiri dan dari luar sekitar serta seringkali diadakan pameran-pameran, *workshop*, dan *gathering* (menggambar bersama). Sedangkan aspek penghambat yaitu, adanya rasa malas yang muncul dari dalam diri, masih kurangnya *tools* atau alat di Makassar, kurangnya apresiasi masyarakat terhadap karya ilustrasi, banyaknya referensi atau pilihan dalam memulai menggambar ilustrasi, tidak adanya sekretariat atau tempat tetap sehingga kurangnya keakraban satu sama lainnya serta kurangnya waktu luang dalam komunitas akibat pengaruh sosial media, dikarenakan seringkali melihat dan memegang *gadget* sehingga kurangnya hubungan emosional terhadap yang lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian komunitas “Penahitam” Makassar, penulis akan mengemukakan beberapa hasil pengolahan dan analisis data terhadap hipotesis yang diajukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tentang karakteristik karya komunitas “Penahitam” Makassar pada tahun 2015-2018.

- a. Karya-karya ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar yang dibuat pada tahun 2015-2018 menyajikan tema yang beragam dan tema yang menantang
- b. Karya-karya ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar sangat menampilkan karakteristik pribadi dengan ciri gambar yang dibuat selalu dominan hitam, visualisasinya bergaya *ghotic* dan gelap.
- c. Teknik penggambaran rata-rata hampir keseluruhan sama yaitu memakai teknik arsir pointilis, *hatching* atau garis sejajar yang berurutan, dan *crosshatching* atau garis menyilang.

2. Tentang faktor pendukung dan penghambat apa saja yang dihadapi komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses berkarya ilustrasi.

- a. Dapat diketahui bahwa faktor pendukung komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses menggambar mereka yang **pertama** adalah pentingnya internet. **Kedua**, karena adanya inspirasi. **Ketiga** adalah adanya motivasi.
- b. Dapat diketahui bahwa faktor penghambat komunitas “Penahitam” Makassar dalam proses menggambar adalah **pertama** timbulnya rasa malas. **Kedua** adalah kurang lengkapnya alat. **Ketiga** adalah masih kurangnya apresiasi masyarakat terhadap karya ilustrasi. **Keempat** adalah tidak adanya sekretariat. **Kelima** adalah lebih pentingnya *gadget*. **Keenam** adalah umumnya, relatif tidak menjadi kebutuhan *real* masyarakat dan khususnya pemerhati seni.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Terkhusus bagi ilustrator-ilustrator di komunitas “Penahitam” Makassar

disarankan agar menjauhi dari sifat-sifat malas, untuk kelangsungan dalam menggambar ilustrasi

2. Bagi komunitas “Penahitam” Makassar sekiranya selalu mempererat tali persaudaraan dengan diadakannya kegiatan-kegiatan.

3. Komunitas “Penahitam” Makassar hendaknya menyediakan atau tempat tetap.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi perpustakaan Fakultas Seni dan Desain serta dijadikan sebagai bahan studi bagi mahasiswa, khususnya bagi mereka yang ingin menekuni ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Dharmawan, 1987. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMA Kelas II*. Bandung: Penerbit CV ARMICO.
- Poerwadarminta, W. J. S., 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Salam, Sofyan, 1987-1988. *Buku Teks Apakah Ilustrasi Itu?*. Makassar: Perpustakaan FSD UNM.
- Salam, Sofyan, 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Salam, Sofyan, 2017. *Seni Iustrasi : Esensi, Sang Ilustrasi, Lintasan Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Spadley, James, 1980. *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Mike, 2011. *Diksi Rupa : Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab.
- Suryabrata, Sumadi, 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Thoma, Marta. 1982. *Graphic Illustration*. New jersey: Prentice Hall.

Website :

Pastiguna.com. “Macam-macam Teknik Menggambar Bentuk”. (Online)
<https://pastiguna.com/macam-macam-teknik-menggambar-bentuk/>
Diakses. (08-04-2018. 21:04 WITA).

Senibudayaku.com. “Macam-macam Alat dan Media Gambar. (Online)
<https://www.senibudaya.com/2017/05/mac-am-macam-alat-dan-media-gambar.html?m=1#>
Diakses. (08-04-2018. 20:30 WITA).

Wikipedia . “Komunitas”. (Online)
<https://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas>
Diakses. (29-03-2018. 10:43 WITA)